

Pietro Monte – *Artis Militaris Collectanea* (1509)

Tradução de trechos selecionados por David Balparda de Carvalho

Com agradecimento à tradução de Ingrid Sperber e Mike Prendergast (2018)

Livro I – Cap 15 – De que forma devem estar as armas para defesa

Se temos uma arma defensiva na mão esquerda, deve ser colocada junta ao nosso corpo. Ainda assim¹ quando queremos atacar; ou quando atacamos, a mão esquerda deve ser prolongada o quanto pode para se juntar à direita.

Livro II – Cap 26 – Sobre a segunda guarda, e do obstáculo ou remédio contra a mesma

Outros homens se habitam se colocar na segunda, isto é, com a espada sobre o ombro esquerdo, especialmente quando têm uma *pelta* (broquel) na mão esquerda, e com o inimigo lançando um golpe, recolhem o pé direito para trás e neste mesmo tempo o quanto podem avançar com um longo *reversum* para a parte da frente, e outras vezes fazer com o pé esquerdo de travesso para ferir o lado do adversário.

Contra eles de fato que se conduza um golpe curto da mão direita e que velozmente a espada transite com uma curva/volta, e voltar com um *reversum* para reparar a espada do outro, e então devemos nos unir a ele. Se ainda o inimigo por razão de chegar a nós quer fazer os mesmos golpes, que sempre se volte o corpo para trás, e a espada tanto quanto com *ascendente* tanto quanto *stocchata* ou ponta deve ir a ferir, rapidamente removendo a mão e o pé para a outra parte contrária ao que o mesmo vem, e deste modo ainda que fiquemos próximos não poderão capturar nossa arma.

Cap 27 – Sobre o jogo da espada com pelta²

Para jogar com espada e pelta primeiramente é bom nos educarmos a cobrir sem a espada só com a pelta³, assim como fazemos com a espada quando não temos a pelta, porque de outra forma um longo tempo se passaria antes de sabermos nos cobrir direito. E tanto um braço quanto o outro deve estar estendido⁴ tal que possamos entrar por cima ou por baixo o quanto queremos, e sem a pelta o acesso não é seguro porque não temos lugar para cobrir a cabeça assim como outros membros.

Cap 28 – Sobre o jogo da espada com capa

Com espada e capa se podem fazer muitas enganações⁵, mas sempre a espada deve ficar junto da capa, como se jogássemos só com a espada, e ainda os golpes devem ser feitos deste modo, e assim se deve

¹ *Nihilominus*

² broquel

³ *absque ense cum sola pelta*

⁴ *Et tamen/tantum debet unum brachium extendi sicut et aliud*

⁵ *deceptiones*

ir reparar ou resistir com a espada e capa simultaneamente, e então seja mandada a capa na resistência da arma do outro e que nossa espada vá ferir embaixo ou ainda em outra parte. Se virmos a oportunidade, deve-se projetar a nossa capa de baixo para cima para impedir o rosto ou a espada⁶ do adversário, e às vezes é útil nós irmos para cima de mão direita ferir com a espada⁷. E se o mesmo jogar contra nós a sua capa, devemos recuar com velocidade para as partes traseiras tocando com as mãos ou armas a capa dele, para que não sobrevista⁸ a nossa espada ou olhos. Quando nos restarmos apenas com a espada, se soubermos jogar bem da mesma, não encontraremos grande disparidade ou necessidade, por mais que⁹ o outro tenha espada e capa.

Cap 29 – Sobre o jogo da espada com parma, que é uma arma defensiva de couro, e é costumeira entre os hispanos e também os africanos

Jogando com espada e parma deve-se mandar¹⁰ um lado descoberto para que o inimigo venha ferir ao mesmo, e quando ele vier, convém entrar com nosso pé que está mais distante cobrindo nossa cabeça e dirigindo um golpe às partes inferiores.

Se ainda o outro fizer o mesmo, convém migrarmos para trás mandando¹¹ uma *stocchata* ou ponta na barriga dele na parte na qual estiver descoberto,

e ainda se vier com um *manu directus*, que no (italiano) vulgar diz-se *taglium*¹², similarmente devemos ir com outro *manudexter* nas partes inferiores, e bloquear¹³ a espada dele com nossa parma e que ao mesmo tempo nos viremos sobre nosso lado direito¹⁴.

Se ainda ele vem de *reverso* ou *manudexter*, convém capturar o mesmo com outro similar segundo a mesma regra que foi dita sobre o *manu dextro*.

Mas se o adversário quer ficar com a parma parada, podem-se lançar contra o mesmo vários golpes que venham em uma curva ou círculo *manudirectus* que cruze¹⁵ pelas pernas ou partes inferiores e que se vire sem intervalo¹⁶ com *reverso* à cabeça.

Se ainda o outro se cobre e avança contra nós de travesso, devemos dar um passo e rapidamente recuando dar uma *stocchata* ou algum outro golpe pela parte que ele deixou mais descoberta, e assim, alguém que só tenha espada pode combater contra um que tenha espada e pelta, parma ou rotella que queira, por mais que seja suficiente, pode ocasionalmente recuar aquele que não tenha arma para se cobrir, e então convém dar golpes distantes e ainda em vários locais e sempre andar para fora.

De forma diferente, quando temos uma grande pelta (broquel grande), golpes perigosos são dados se seguirmos o jogo da parma de couro e espada, assim como colocando a pelta alta e lançando dois

⁶ ex inferior ad superius: ut vultum: & ense adversarij impediatur

⁷ quandoque utile est quod nos super manu directa eamus cum ense scisuri

⁸ superbestiat

⁹ quambis

¹⁰ est dimittendum

¹¹ mittendo

¹² *taglio*, talho, corte. Outros autores como Vadi resemam a palavra *taglio* mais para o fio da lâmina

¹³ occupare

¹⁴ nos evolvamus suer nostro dextero latere, e isto significa dar um giro de quadril que subtrai o nosso flanco esquerdo

¹⁵ qui veniant in voltam seu circulum manudirectus qui transeat...

¹⁶ evolvatur absque interballo

reversos com o pé direito, e que o esquerdo siga o direito entrando para nosso lado direito. Enfim, deve-se desviar um passo atrás com o pé direito, e que nossa mão continue alta cobrindo-nos de cima a baixo com a espada¹⁷, uma vez que é comum o outro com tal ponta nos perseguir¹⁸. Por causa disto, no mesmo instante, com a nossa cabeça coberta, devemos desviar com um grande passo com o pé direito e lançar uma stocchata na face ou barriga do adversário, ou ainda mandar um único reverso para trás com o pé, e retornar com a espada, e rapidamente reverter com uma ponta da forma que já dissemos, e quase nunca poderá errar.

E ainda há um forte golpe se o homem se põe abaixo, dobrando-se sobre os joelhos, e que a ponta da espada quase à terra pelo nosso lado esquerdo e a pelta tal qual um cinto, ou que venha por tal direção¹⁹. E vindo o inimigo descarregar²⁰ sobre nossa cabeça ou outra parte, rapidamente devem ser cobertas nossas partes altas entrando com um longo passo e stocchata ao mesmo tempo em que o inimigo vier. Outro golpe forte convém ser feito tal como quando o mesmo quer lançar manudexter ou reversus e nós temos de fazer um outro similar para ir de encontro à sua espada²¹, porque ao mesmo tempo nossa espada desliza à frente para ferir o inimigo no rosto ou peito e que desviemos a espada dele para que não nos alcance.

Uma devastação de todos estes é andar de um grande passo para os lados que vá curtamente para trás, então que ainda lancemos uma stocchata ascendente, que estendemos para reter a espada do outro. Daí imediatamente pernas e golpes sempre devem ser duplos,²² ou (melhor) duplos em um só tempo sem intervalo.

Cap 30 – Sobre o jogo da espada com rotella, que se segura tal qual uma pelta, exceto que é maior e é toda de madeira, e tem uma alça²³, mas o lugar do qual devemos agarrar é diferente da pelta porque contém duas alças²⁴ assim como a parma, e o braço entra por uma e a mão agarra a outra. Rotella é chamada de fato pela propriedade de sua rotundidade.

Pegando a espada e a rotella convém observar os mesmos golpes como se jogássemos de parma de couro, assim como foi dito acima, e para tal deve ter alças tal qual a parma, ou seja, uma próxima à outra da qual seguramos a rotella, já que da forma como se usam os braços colocando bem dentro das alças, e assim temos um impedimento muito grande, quando não é possível mover-se rapidamente e cobrir todo o corpo²⁵, e ainda a rotella fica tão próxima de nós que, ainda que cruze um pouco à frente, a espada do adversário toca nossa cabeça ou outro membro²⁶.

¹⁷ & quod manus nostra alta remaneat cooperiēdo nos de superiori ad inferius cum ense

¹⁸ Nam comuniter alius in tali puncto nos prosequitur

¹⁹ et pelta ad instar concture aut per illud directum veniat

²⁰ ad exhonerandum

²¹ sicut quando ipse vult manudextrum vel reuersum iacere & nos alium similem facturi sumus ad obbiandum suo ensi

²² Deinceps illico tibi(a)e & ictus semper dúplices: aut dúplices esse debent in uno solo tempore absque interballo

²³ et manigía (est?), talvez variação de *maniglia* do italiano

²⁴ maniculas

²⁵ quum cito moveri et totam personam cooperire nequeat

²⁶ quod licet paulo antierius transeat ensis aduersarij ad caput vel ad aliud membrum nostrum attingit

Cap 31 – Sobre o jogo do escudo ou ainda clipeo²⁷

O escudo ou ainda o clipeo devemos firmar em nosso antebraço²⁸, e que as manípulas/alças²⁹ não fiquem separadas demais entre si, porque o homem busca movimentar o mesmo para onde quiser³⁰. Os golpes, como de uma rotella ou de uma parma, muitas vezes devem ser feitos contrapassando, isto é, passando para os lados, e levantando a espada onde o adversário estiver menos coberto.

²⁷ *scuti vel clypei*

²⁸ *in humero nostro*

²⁹ *manipule*

³⁰ *causa quod homo quaeat ipsum quocumque volberit movere*